W A R P.

WARP presents

——氷の記憶が蘇る。

D2

Dの食卓2

—World's premium show—

runs under Dreamcast™



5.23

@東京国際フォーラム ホールA

Dreamcast™

Dec. 25th, 1999
カナダの永久凍土の大地に眠る
巨大な恐怖が今、目を醒

STORY



1999年、クリスマスのカナダ。

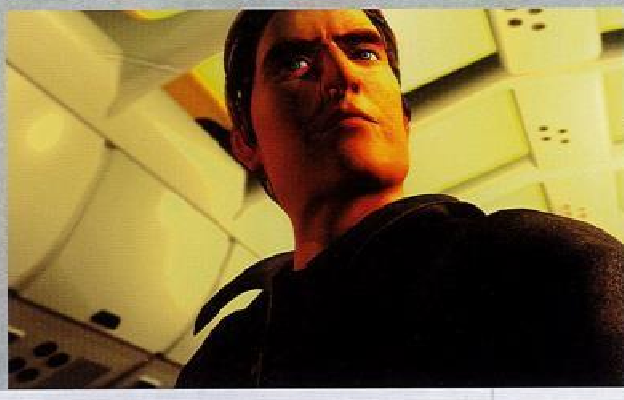
その上空で、ローラの乗った飛行機がある〈事件〉に遭遇するところから、恐怖のストーリーは幕を開けます。

ローラの見た、宇宙空間から巨大な隕石が地球に向かって飛んでくるという謎のヴィジョン、テロリストのような男達の突然の発砲、そして、その隕石の激突による飛行機の墜落——ローラは瞬く間に、悲劇の運命に巻き込まれていってしまいます。

そしてキンバリーという女性に助けられ、吹雪が吹き荒れる雪山の山小屋で目覚めるローラ。ローラとキンバリーは恐ろしく変貌した人間=モンスターを目撃する…。

何故あのような事件が起こったのか、何故人々はモンスターへと変貌してしまったのか。謎を解き明かしていくにつれ、恐怖のストーリー、悲劇の運命が実体を現します。

緊急事態の雪山で、ローラが見るものとは一体…。



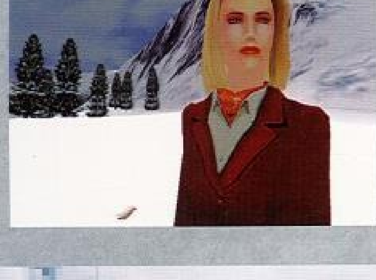
Canada, Christmas 1999.
Laura's plane is on meets with an "accident" and crashes to the ground.
When Laura awakes in a snow blizzard on a mountain she encounters people who have been transformed into monsters.
How did this accident happen? Why did the people turn into monsters?
As the mystery is unveiled,
a horrifying story and tragic destinies emerge.

GRAPHICS

『D2』で大事なのは、リアルな自然描写です。

建築系の人工物のCGではなく、自然をリアルタイムの3Dで描写するというのは、多くのポリゴンとエフェクトを使用するため、非常に困難なものです。例えば雪。『D2』では二〜三千個の雪を降らせますが、今までのゲーム機ならばそれだけで終わってしまうほどのボリュームなんです。

さらにローラや他のキャラクターなどの人間、そして敵のモンスターを、背景の世界に劣らないリアルなクオリティで描くには、キャラクター達だけで五千ポ



リゴン以上を必
　このように、キ
背景、画面情
で全て含め、同
ゴン前後／毎
そして、それら
クト群を使い、今
のないような、リ
現したいと考え
　また、『D2』
ムではなく、スト
ローラを初めと
や表情にこだわ
オーバーアクシ
顔の微妙な動き
登場人物の心
ています。顔だ
も使うことが可
現です。
　とにかく『D2
あっと驚くよう

When all characters, background
approximately one million
In a

WARP believes that for the first tim
This [D2]

HARDWARE

Dreamcast™

この『D2』が選んだプラットフォームは、セガの新ハード「Dreamcast」です。

128bitのグラフィックエンジンを積んだCPUや、グラフィックチップであるNECのPower VR2によって、『D2』が描こうとしている、リアル3Dワールドが実現できると感じたのがその理由です。

このリアル3Dワールドの「リアル」というのは、〈世界の全てをリアルタイムで表現・処理する〉という意味の他に、画面切り替えや演出などによるシーンの繋ぎによって、世界を成り立たせているわけではなく、本当に全ての情報が〈そこにある〉という意味での「リアル」でもあります。簡単にいうと、「あの丘の向こうに行く」ことや「山小屋の裏にまわる」ことが『D2』ではできるということです。また、晴、曇、雪などの天候や風や雲の動きなども自然の描写そのままにリアルに表現したいと思います。

画面のクオリティはゲーム機初のハイレゾリューション(640×480dots)。1677万色のカラーと共に、今までのゲームにはなかったクオリティで『D2』の世界を表現します。

また、1G以上入る新しい大容量CDも『D2』の壮大な世界の表現を可能にします。

This [D2] has chosen "Dreamcast" as its platform. The reason for this is that we feel that the new Sega hardware enables us to achieve the realistic 3-D images that [D2] attempts to draw. The screen quality is the first high resolution quality for a game device. This hardware enables the use of full color and shows the world of [D2] in a quality never achieved before.

…ます。



『D2』の音楽は、基本的に〈ピアノ+チェロ+バイオリン〉のトリオの構成で作られる「トリオサイド」と、ドラムンベースなどを主体とした、打ち込みによる「リズムサイド」の、大きく分けて二つの要素があります。

イベントなどのリアルタイムムービー部分には「トリオサイド」が、ゲーム中などのインタラクティブな部分には「リズムサイド」が使われる予定です。

前作『Dの食卓』や『エネミー・ゼロ』には、壮大なオーケストラが使われましたが、今回〈ピアノ+チェロ+バイオリン〉というシンプルな構成にしたのは、繊細で緊張感のあるサウンドにしたかったという理由からです。雪山の「白」の世界で起こる衝撃的な人間ドラマを演出するには、ピアノの繊細な音と、チェロの重くて太いしっかりとした音、そしてバイオリンの緊張感のある音が必要だったのです。

そう、『D2』では久しぶりに作曲、編曲をすることになりました。ピアノはともかく、バイオリンやチェロのフレーズを考え、全体のアンサンブルを想定するのは、決して楽な作業ではありませんでしたが、〈企画立案者ならでは〉の楽曲ができたのではないか、と思っています。

現在、おおまかなスケッチとなる、全体のベースになる曲の作曲、編曲を終えたところで、今後ゲーム制作の進行に沿って、最終的な曲を作ることになります。最後はまたいつものスタジオ、アビーロードで録りたいと思っています。

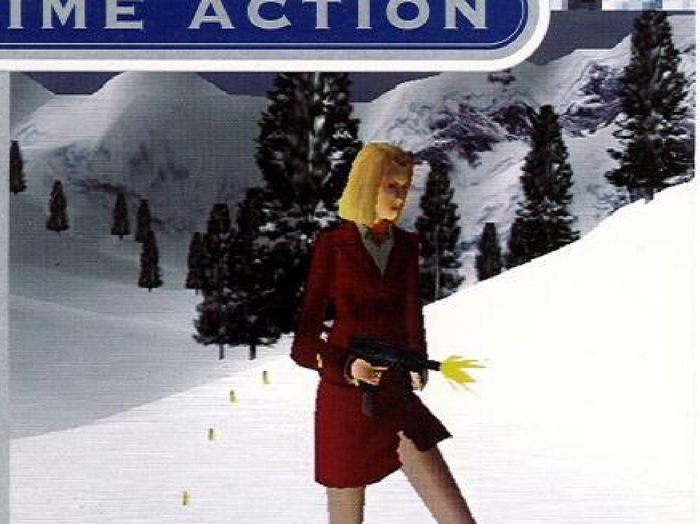
MUSIC

The music … is based around a fairly simple configuration of piano, cello, and violin.
Such music was chosen to convey both … and the feelings of tension.
For the shocking human drama that occurs in the "white" world
of the snowy mountains, the delicate sound of the piano,
… heavier, rounded, firm sound of the cello,
… the tension that can be conveyed by the violin were required.

D2 Dの食卓2

タイトル◆Dの食卓2(D2)
対応ハード◆DREAMCAST
価格◆5,800円予定(税別) 発売日◆1998年冬
ジャンル◆アクションアドベンチャー

3D REAL TIME ACTION



…とします。
…ラクターから
…演出効果ま
…に百万ポリ
…が必要です。
…様々なエフェ
…でに見たこと
…ルで自然なCGを表
…います。
…なるアクションゲー
…ーを重視するため、
…る登場人物の演技
…ます。全身を使って
…をするだけでなく、
…複雑な表情によって、
…を表現したいと考え
…で二千ポリゴン近く
…だからこそできる表
…
…お見せしたいのは、
…アルな映像です。WARPが設立の時から求めていた〈リアルな映像〉を、ムービーではなくリアルタイムで、インタラクティブな映像として初めて表現したいのです。

ファミコンのRPGを初めてプレイした時のドキドキ、ワクワクした感覚、その冒険感をもう一度伝えたいのです。記号化した表現ではなく、リアルなもので——それが『D2』のチャレンジです。

リアルな映像を追求した上で、初めて伝えられる〈何か〉があると、WARPは信じています。そして、それを初めて表現するのが、この『D2』というソフトであると思っています。

Realistic drawings of nature are crucial to [D2].
… screen information, and performance effects are included,
… polygons are used on the screen simultaneously each second.
… tion, a number of effects are used to create a realistic CG
such as has never been seen before.
… "something" extra as well as reality in images is conveyed.
… the first software that is able to express that "something."



〈よりリアルな体験をプレイヤーに〉。これがアクションアドベンチャーという、リアルタイムでアクションをするジャンルを『D2』が選択した理由です。

今までのWARPの作品は、ムービーを主体とし、建物の中を舞台としたものが多かったのですが、今回は自然の〈外の世界〉を〈自由に〉冒険したいという思いから、フルリアルタイムのゲームになりました。

ですが、この作品は「誰にでもできる簡単なゲームを」というコンセプトで作られた『Dの食卓』の続編です。『D2』も表現や技術こそ複雑ですが、ゲームプレイ自体は前作同様、〈誰にでも楽しめるもの〉にしたいと思っています。

基本的にこのゲームのアクティブな部分は「移動シーン」と「戦闘シーン」の二つに大きく分かれます。簡単に言うと、RPGの敵の出現のように、移動中に敵のモンスターがエンカウントするのです。



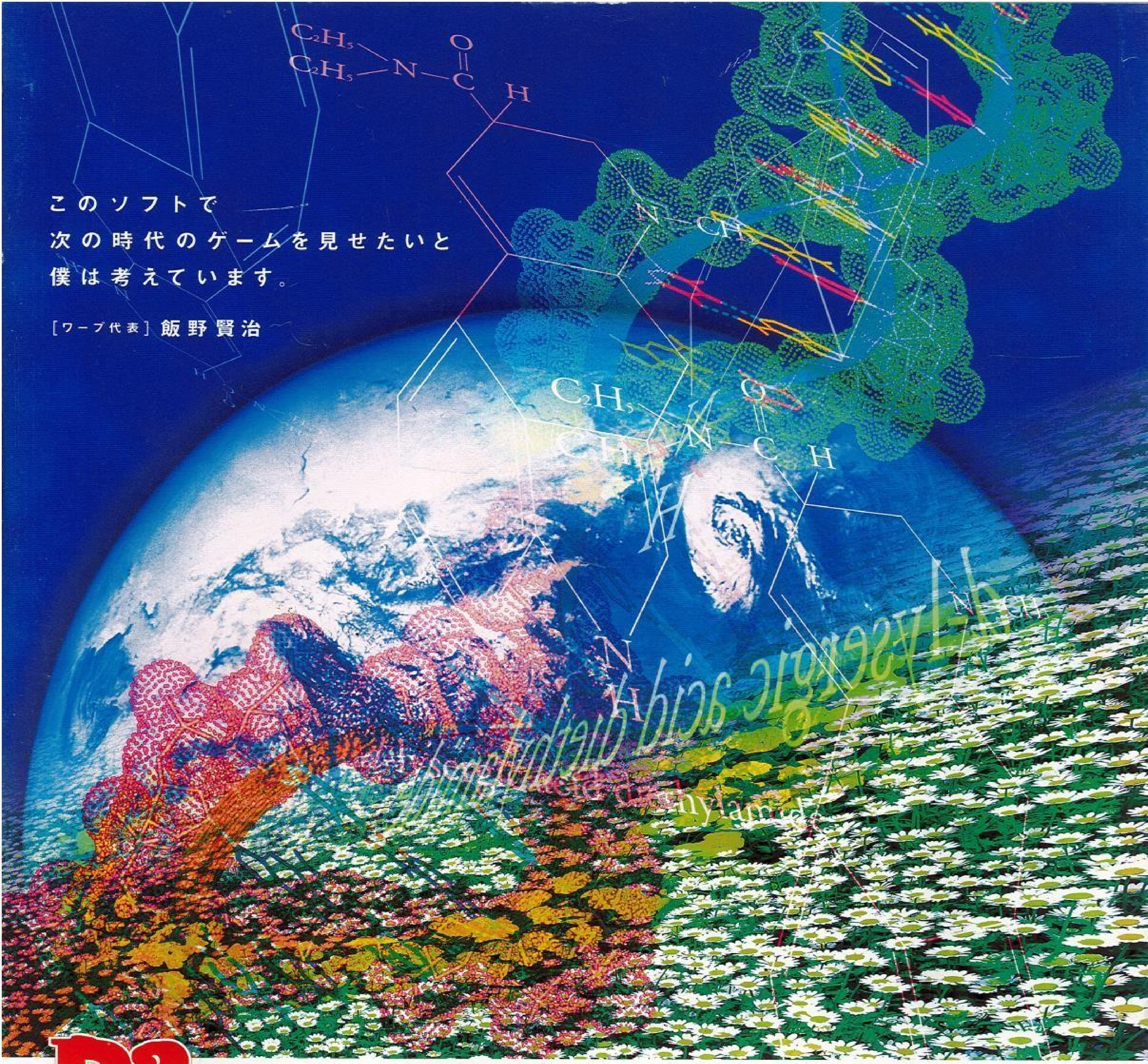
そして戦闘へと入ります。これは、敵の登場の演出が何よりも恐ろしく、面白いということに気がついたからです。ですから、RPGのように画面にエフェクトが入って突然、戦闘シーンに移り変わるわけではありません。歩いているうちに敵の登場を予兆する演出に入り、そして敵が登場し戦闘シーンへ繋がるといった、スムーズな移行によって戦闘を盛り上げます。

戦闘をよりリアルで恐怖感のあるものにするため、戦闘シーンはプレイヤーからの視点になります。プレイヤーに迫ってくるモンスターを客観ではなく、主観で描くため、よりリアルな恐怖が体験できます。

また、建物の中などのアドベンチャーゲーム的な部分も、全てリアルタイムで行います。移動から操作やチェックなどの行動に移るとき、カメラは客観から主観に変わり、リアルなアドベンチャーを演出します。

"More realistic action for players."
This is the reason that [D2] chose the genre of real-time action rather than action adventure.
Believing that players would want to "freely" explore the "outside world" of nature,
we created [D2] as a full real-time game.
[D2] is the sequel to [D], created with the concept of a "game for everyone."
The presentation and the techniques of [D2] are complicated,
but playing it is going to be fun for all, just like [D].

all texts written by Kenji Eno.



D2 *World's premium show —staff—*

✤ EVENT STAFF

［プロデューサー］ 青木 克己（映像センター）
加川 祐樹（映像センター）
［舞台監督］ 片山 東彦（IDトラスト）
［デザイン］ 浅沼 大介
［舞台設営］ 保坂 史朗（金井大道具）
丸山 晴輝（金井大道具）
［音響］ 冨岡 貢（スポック）
［照明］ 中村 輝美（ライティング・ジャパン）
［中継］ 和久 芳行（千代田ビデオ）
［特殊効果］ 永岡 昇（スパーク）
［映像］ 松原 英明（映像センター）
［スクリーン］ 小針 群寛（キクチ科学研究所）
［運営］ フジヤ
［警備］ ケン＆スタッフ
［印刷物制作］ 田辺 政美（広美）
山田 まり絵（広美）
［技術協力］ NTT
NTTPCコミュニケーションズ
［協力］ リクルート じゅげむ
ファーストスマイル・エンタテインメント
TOKYO FM

✤ WARP STAFF

［企画・監督・脚本・音楽］ 飯野 賢治
［CGアーティスト］ 立石 章三郎
宮崎 朋浩
須藤 秀希
野末 武志
幅 裕治
菅村 弘彦
大槻 孝志
松平 貴博
江原 一幸
［プログラマー］ 林田 浩典
酒井 誠
佐藤 直哉
島倉 啓充
川島 太樹
［ウェブデザイナー］ 佐藤 慎也
［ゲームデザイナー］ 渡辺 修
坂元 裕二
［広報］ 立澤 珠実
小林 恭子
［営業］ 毛利 喜子
［プロモーション企画］ 砂岡 純子
［プロモーションアシスタント］ 田村 佳子

✤ SPECIAL THANKS

セガ・エンタープライゼス
セガ・ミューズ
東京国際フォーラム
アースコーポレーション
D2サポーターズ

WARP INC. Seizan Bldg.4F,2-12-28,Kita-aoyama,Minato-ku,Tokyo,107-0061,Japan. homepage adress•http://www.warp-jp.com mail adress•mail@warp-jp.com